Комплект ангела

Запас

В твоём комплекте ангела чего только нет: ножницы, тряпки, скотч, иглы, зажимы, перчатки, капельницы, салфетки, спирт, кровоостанавливающие препараты, кровезаменитель, рулоны эластичных бинтов, штифты и шприцы, биостабы, химостабы, наркостабы (успокоительное) в больших количествах и запас пластырей-электродов для дефибриллятора на случай, если дело дойдёт до этого. Он достаточно велик, чтобы занять весь багажник машины. Когда его используешь, трать запас; можно потратить 0–3 запаса за одно использование. Ты можешь пополнить его из расчёта 1 бартер за 2 запаса, если обстоятельства позволяют выменивать медикаменты.

В начале игры у комплекта ангела запас 6.

Чтобы использовать комплект для стабилизации и лечения кого-то в состоянии 9:00 или дальше, учти потраченный ⚁⚄+запас. При успехе его состояние стабилизируется, и он вылечится до 6:00, но МЦ выберет 1 (на 10+) или 2 (на 7–9):

- *прежде чем передвигать, его состояние необходимо стабилизировать;*
- *даже под наркостабами он сопротивляется — ты действуешь под огнём;*
- *в течение 24 часов он будет то приходить в себя, то терять сознание;*
- *стабилизация требует дополнительных затрат — потрать ещё 1 запас;*
- *он проваляется в постели как минимум неделю;*
- *ему потребуется постоянный уход и наблюдение в течение 36 часов.*

При провале он вместо этого получает 1 урон.

Чтобы использовать набор для ускорения выздоровления кого-то на 3:00 или 6:00, бросок не требуется. Он выбирает: провести 4 дня (3:00) или 1 неделю (6:00) в блаженстве на успокоительных, без движения, но счастливым, или выздоравливать в обычные сроки, как все прочие.

Чтобы использовать набор для реанимации погибшего (на 12:00, но не дальше), учти потраченный ⚁⚄+запас. На 10+ больной восстанавливается до 10:00. На 7–9 он восстанавливается до 11:00. При провале ты сделал всё что мог, но он мёртв и таким и останется.

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одну успешную реанимацию (плюс затраты на материалы); одну неделю круглосуточного ухода (плюс затраты на материалы); одну неделю работы ангелом по вызову (плюс затраты на материалы, если они были).*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *два пополнения твоего комплекта ангела; одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вожаку; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

АНГЕЛ

Кому ты молишься, валяясь в пыли погибшего мира потрохами наружу? Богам? Они давно нас покинули. Дорогим друзьям? Суки все до одного, а то бы ты здесь не лежал. Драгоценной старушке маме? Она такая добрая, вот только кишки тебе в живот она не заправит. Нет, ты молишься ухмыляющемуся пацану или ветерану, или *хоть кому-нибудь* с дефибриллятором, умением накладывать швы и шприцем морфина. И когда этот кто-то приходит, он и есть *ангел*.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Урон и лечение

Урон до 6:00 со временем лечится автоматически. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что его персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Второстепенные ходы

Когда ты ***лечишь другого персонажа***, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый вылеченный тобой сегмент урона. Если при этом получается история +4, сбрось показатель до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаёшь

Лазарет

Когда ты ***идёшь в свой лазарет и приступаешь к работе***, реши, чего ты пытаешься добиться, и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но…» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- потребуются часы / дни / недели / месяцы работы;
- сначала тебе придётся добыть / построить / починить / разобраться с ___;
- тебе понадобиться ___, чтобы с этим помочь;
- это обойдётся тебе в хренову кучу бабок;
- в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;
- ты (плюс коллеги и пациент) подставишься под серьёзный удар;
- тебе придётся сначала добавить ___ к своему лазарету;
- потребуется пара / дюжина / сотня попыток;
- тебе придётся разобрать ___, чтобы это сделать.

МЦ может соединить это всё союзом «и» или милосердно подкинуть «или».



АНГЕЛ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего ангела, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Ду, Бон, Эйб, Ти, Кейл, Бэй, Уголь, Джав, Руфь, Вэй, Джей, Ни, Ким, Ди или Дез.

Док, Штифт, Колёса, Приход, Ключ, Гейб, Биз, Облом, Дюйм, Зажим или Наладчик.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрытый.

Одежда: роскошная, экстравагантная, фетиш, повседневная или военная форма.

Лицо: сильное, строгое, жестокое, мягкое, аристократическое или утончённое.

Глаза: **Глаза:** прохладные, повелительные, апатичные, острые, прощающие или добрые.

Тело: массивное, рыхлое, жилистое, толстое, высокое, громоздкое или чувственное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +2 Странно –1
- Круто +1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно –1
- Круто –1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно +1
- Круто +2 Жёстко =0 Пылко –1 Умно +2 Странно –1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода ангела.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них протянул руку, когда это было важно, и помог спасти кому-то жизнь. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них был с тобой и видел всё, что видел ты. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них, на твой взгляд, обречён на саморазрушение. Скажи этому игроку история –1.

Всем остальным скажи история +1. Ты — открытая книга.

В ходы других:

- Старайся ни к кому слишком сильно не привязываться. Какое бы число тебе ни назвали, вычти из него 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- набор ангела;
- 1 небольшое практичное оружие;
- всякую всячину на 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Небольшое практичное оружие (выбери 1):

- револьвер 38 калибра *(урон 2 ближний перезарядка громкий);*
- 9-мм пистолет *(урон 2 ближний громкий);*
- большой нож *(урон 2 рукопашный);*
- обрез *(урон 3 ближний перезарядка кровавый);*
- шокер *(шок рукопашный перезарядка).*

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

действовать под огнём

Круто ○ подчёркнуто

угрожать насилием; взять силой

Жёстко ○ подчёркнуто

соблазнить или манипулировать

Пылко ○ подчёркнуто

оценить ситуацию оценить человека

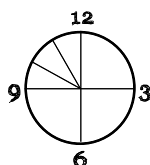
Умно ○ подчёркнуто

открыть свой разум

Странно ○ подчёркнуто

Урон

счётчик



○ стабилен

○ разбит (–1круто)
○ покалечен (–1жёстко)
○ изуродован (–1пылко)
○ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, твоя история с ним в твоём буклете сразу поднимается до история +3, а он получает +1 к его истории с тобой в своём буклете. Если это доводит его показатель с тобой до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно и отмечает опыт.

Развитие

опыт ○○○○○ >>*развитие*

__ получи +1умно (макс. умно +3)
__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход ангела
__ получи новый ход ангела
__ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы ангела

○ ***Шестое чувство:*** когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, делай это ⚁⚄+умно, вместо того чтобы делать ⚁⚄+странно.

○ ***Лазарет:*** ты получаешь лазарет, рабочее место с системой жизнеобеспечения, фармацевтической лабораторией и двумя сотрудниками (скажем, Сигусой и Моксом). Доставь в него пациентов и можешь работать над ними, как технарь над техникой.

○ ***Профессиональное сострадание:*** когда помогаешь кому-то, можешь, если хочешь, сделать это ⚁⚄+умно, вместо того чтобы использовать ⚁⚄+историю.

○ ***Благодать на поле боя:*** когда ты ухаживаешь за людьми, а не сражаешься, ты получаешь +1 брони.

○ ***Целительное касание:*** возложи руки на раненого, открой ему свой разум и делай это ⚁⚄+странно. На 10+ исцели 1 сегмент. На 7–9 исцели 1 сегмент, но ты действуешь под огнём, преодолевая сопротивление разума твоего пациента. При промахе: во-первых, ты его не исцелил. Во-вторых, ты открываешь свой и его разум мировому вихрю без защиты и без подготовки. Для тебя и для твоего пациента, если это персонаж игрока, это означает, что вы сделали этот ход и провалили бросок. Если пациент принадлежит Мастеру Церемоний, он сам определит его переживания и судьбу.

○ ***Прикосновение смерти:*** когда кто-то, о ком ты заботишься, умирает, ты получаешь +1 к странно (макс. +3).

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы